

Etnopedagogi dalam *Kaulinan* dan *Kakawihan Barudak Sunda*

Oleh: Dede Kosasih*

A. PURWAWACANA

Manusia, kebudayaan, lingkungan, merupakan tiga faktor yang saling jalin menjalin secara integral. Lingkungan tempat manusia hidup selain berupa lingkungan alam juga berupa lingkungan sosiobudayanya. Sehubungan dengan itu, maka konsep manusia harus dipahami sebagai makhluk yang bersifat *biososiobudaya*. Kaidah biologis yang menurut kemampuan organisme melalui penyesuaian diri terhadap lingkungan, berlaku pula untuk lingkungan sosiobudayanya. *The organism and its environment must be suited to each other*, begitu kata Slotkin (Adimihardja, 1993). Dengan demikian, suatu jenis makhluk hidup akan dapat mempertahankan kelangsungan eksistensinya sepanjang ia mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam hubungan ini amatlah penting memahami cara-cara manusia melakukan upaya penyesuaian diri itu.

Wujud kebudayaan dalam suatu masyarakat merupakan pengikat para pendukungnya dalam menghadapi lingkungannya, baik lingkungan alam sekitar, maupun lingkungan sosial. Wujud kebudayaan tersebut mencerminkan suatu masyarakat tentang pola berpikir dan totalitas perilaku suatu masyarakat dalam menjalani kehidupannya. Manusia sebagai pendukung kebudayaan dalam suatu masyarakat itu cenderung menunjukkan kebersamaan dan secara terus menerus tergantung dan banyak dipengaruhi oleh sesamanya dan lingkungannya.

Masyarakat Indonesia dikenal sebagai masyarakat yang majemuk yang mempunyai keanekaragaman kebudayaan. Tentu saja keberadaan ini memiliki konsekuensi logis dengan adanya perbedaan-perbedaan, baik suku-bangsa, agama, adat-istiadat, pola perilaku, maupun sipat kedaerahannya. Namun nampaknya dari perbedaan-perbedaan itu justru mengisyaratkan adanya karakteristik budaya yang sama yang mendasari heterogenitas itu. Dari kemajemukan yang ada itu diharapkan dapat menjadi sumber informasi sehubungan dengan kepentingan pembangunan bangsa ini.

Dewasa ini sangat dirasakan adanya kemajuan-kemajuan di berbagai aspek, yang disebabkan oleh adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat. Namun, dari perkembangan itu akibatnya muncul berbagai pengaruh pembangunan yang tidak bisa dihindari itu adalah terjadinya pergeseran nilai-nilai hidup dan kehidupan, terutama dalam cara berfikir dan cara bertindak.

Mengenai arah perubahan masyarakat, seorang sosiolog yang juga dikenal sebagai bapak sosiologi, Auguste Comte mengatakan bahwa perkembangan masyarakat melalui tiga "tahap intelektual", yang masing-masing merupakan perkembangan dari tahap sebelumnya. Tahap *pertama* dinamakannya tahap teologis atau fiktif, yaitu suatu tahap di mana manusia menafsirkan gejala-gejala di sekelilingnya secara teologis, yakni dengan kekuatan-kekuatan yang dikendalikan roh dewa-dewa atau Tuhan. Tahap *kedua* merupakan perkembangan dari tahap pertama, adalah tahap **metafisika**. Pada tahap ini manusia menganggap bahwa dalam setiap gejala terdapat kekuatan-kekuatan atau inti tertentu yang pada akhirnya akan dapat diungkapkan. Tahap yang *ketiga* inilah yang merupakan tugas dari pada ilmu pengetahuan positif yang merupakan tahap terakhir dari perkembangan manusia.

Sementara itu, Alvin Toffler (1980), berpendapat bahwa hingga kini dunia telah dilanda tiga gelombang peradaban. Gelombang peradaban *pertama* ditandai dengan ketergantungan manusia pada alam, gelombang peradaban *kedua* mengutamakan kekuatan fisik manusia, dan gelombang peradaban *ketiga* yang melanda dunia sejak tahun 1970-an lebih mengutamakan kekuatan otak manusia.

Perubahan-perubahan sosial semacam itu juga terjadi dalam masyarakat Indonesia. Namun demikian, ada kesan bahwa perubahan-perubahan tersebut berbeda dengan yang terjadi di negara-negara maju. Bila di negara maju perubahan sosial dan kebudayaannya berkembang secara bertahap, mulai dari tahap yang pertama hingga terbentuknya masyarakat yang modern

sekarang ini. Akan tetapi, faktor kemajuan atau modernitas dari setiap tahap perkembangan di negara-negara maju yang melanda masyarakat Indonesia terbentuk justru secara serempak, akibatnya mendesak nilai-nilai luhur budaya tradisional dan sistem sosial kita. Masyarakat seakan-akan kehilangan pegangan dalam menentukan sikap dan tingkah laku. Hal ini tentunya dapat menimbulkan kebingungan dan pertentangan yang merupakan hambatan dalam pembangunan kebudayaan nasional Indonesia.

B. KAULINAN & KAKAWIHAN BARUDAK SUNDA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA

1). *Kaulinan*

Arus globalisasi dewasa ini memang tidak bisa dibendung lagi. Alirannya laksana air bah, terus menggerus dan menjebol langsung pada perubahan perilaku dan kebiasaan masyarakat. Akibatnya, masyarakat kita adalah termasuk salah satu yang tidak bisa berbuat banyak, terutama menimpa dunia anak-anak.

Lontaran keprihatinan itu muncul dari para orang tua, pendidik serta pemerhati dunia anak-anak, setelah mengamati perilaku kehidupan anak-anak sekarang dalam bermain, sangat lain dengan pola kehidupan orang tua mereka semasa kanak-kanak. Menurut pengamatan dan penilaiannya, permainan anak-anak sekarang ini tidak mendidik dan cenderung ke arah sikap yang konsumtif dan individualistis.

Dari fenomena itu banyak orang yang sepakat bahwa sinyalemen seperti itu memang tepat adanya. Anak-anak tempo dulu sangat tertantang oleh alam dan lingkungan hidupnya berada. Mereka mampu memanfaatkan apa yang ada di lingkungannya. Sebagai akibatnya, mereka harus kreatif, selalu siap menghadapi tantangan dan rintangan yang muncul setiap saat.

Menurut Abdulah Mustafa (PR,24/4/97), dunia anak-anak, termasuk fantasi, imajinasi serta tantangan-tantangan kreativitasnya, merupakan modal yang sangat vital terhadap kemungkinan terbentuknya sebuah kepribadian seorang manusia secara utuh. Jika kepribadian seorang manusia nantinya diterima sebagai hasil sebuah proses, maka bahan dasarnya adalah dunia anak-anak itu. Bagaimana format yang akan terbentuk nanti, sangatlah bergantung pada bahan dasarnya. Maka, jangan sepelekan dunia anak-anak.

Bagi anak-anak yang dibesarkan dalam kultur Sunda tempo dulu, sangat banyak tersedia sarana bermain bagi mereka. Bahkan pagi hingga malam hari, anak laki-laki dan anak perempuan masing-masing memiliki jenis permainan sendiri-sendiri. Ada *Gatrik* dan *Sorodot Gaplok* buat anak laki-laki, dan *Congklak* dan *Bekles* buat anak perempuan, semua itu umumnya dimainkan pada siang hari. Di malam hari pun, terutama jika bulan sedang purnama, anak-anak masa lalu tidak pernah melewatkan diri dengan tidur sore-sore. Mereka sangat terbiasa dan antusias untuk bermain dan bernyanyi dengan penuh kegembiraan sampai larut malam di halaman. Ada yang bermain *Ucing Kalangkang*, *Galah*, *Pakaleng-kaleng Agung* dan sebagainya, tanpa khawatir berisik dan mengganggu orang tua yang mestinya sedang istirahat. Orang tua masa lalu juga biasanya tidak tidur sore-sore karena mereka juga terus bekerja dan berkarya (biasanya membuat anyaman) atau ngobrol sampai larut malam.

Umumnya dalam permainan (*kaulinan barudak*) yang sifatnya rekreatif itu sangat bertautan dengan *kakawihan barudak*. Antara *kaulinan* dan *kakawihan* itu merupakan dwitunggal. *Kaulinan* dan *Kakawihan Barudak Sunda*, selanjutnya disebut KKBS, ternyata memiliki kearifan lokal (*local wisdom, local genius*) yang luar biasa. Dalam KKBS itu terkandung hal-hal positif, seperti pemupukan sifat kebersamaan, kreativitas ataupun kecintaan terhadap alam dan lingkungan. Permainan *Oray-orayan*, misalnya, yang erat dengan *kakawihan* itu ternyata sarat dengan nilai-nilai kebersamaan, karena dalam cara bermainnya harus melibatkan lebih dari lima orang.

Dalam permainan ini anak-anak berbaris, masing-masing anak memegang ujung baju atau pinggang temannya dan berjalan meliuk-liuk sambil mendendangkan lagu: "*Oray-orayan. Orang naon? Orang bungka! Bungka naon? Bungka Laut! Laut naon? Laut dipa! Dipa naon? Di pandeuril kok...kok...kok...!*" Setelah berakhir lagu ini maka riuh rendahlah suara anak-anak. Ada yang tertawa cekikikan, menjerit dan sebagainya, karena dalam permainan ini, sang kepala ular harus menangkap ekornya atau anak yang berada pada barisan paling belakang.

Meskipun jenis maupun bentuk permainan di atas sangat sederhana, tetapi secara tidak langsung mengandung makna yang sangat berguna terutama bagi pemupukan sikap mental anak-anak. Dengan jenis permainan tersebut, anak-anak bisa menikmati kegembiraan hidup tanpa harus dibeli oleh nilai rupiah. Selain itu, nampak pula sikap kebersamaan dan rasa solidaritas anak-anak dalam bermain, hampir dapat dipastikan jauh lebih komunikatif satu sama lainnya.

2). *Kakawihan*

Istilah kakawihan berasal dari kata *kawih* yang artinya lagu atau nyanyian. Dan istilah *kawih* ini telah lama dikenal dan dipergunakan oleh masyarakat Sunda, sebagaimana termaktub dalam naskah *Siksa Kanda Ng Karesian (1581 M)* yang berbunyi sebagai berikut:

"Hayang nyaho disakweh ning kawih ma kawih bwatuha kawih panjang, kawih lalaguan, kawih panyaraman, kawih sisi(n)diran, kawih pangpeledan, kawih bongbongkaso, kawih pererane, porod eurih, kawih babahanan, kawih bangbarongan, kawih tangtung, kawih sasa(m)batan, kawih igel-igelan, sing sawatek kawih ma, paraguna tanya."

(Bila ingin tahu segala macam lagu batuha, kawih panjang, kawih lalaguan, kawih panyaraman, kawih sisindiran, kawih pengpeledan, kawih bongbongkaso, perane, porod eurih, kawih babahanan, kawih bangbarongan, kawih tangtung, kawih sasambatan, kawih igel-igelan, segala macam lagu tanyalah paraguna/akhli karawitan).

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan ternyata istilah *kawih* lebih dahulu dipergunakan masyarakat Sunda. Dalam budaya Sunda, selain dikenal istilah *kawih* juga ada yang dinamakan *tembang*. Istilah *tembang* baru dikenal dan dipergunakan oleh masyarakat Sunda setelah memperoleh pengaruh dari Mataram (abad ke 17).

Kakawihan bisa dimasukkan ke dalam bentuk puisi kakawihan (puisi nyanyian) yaitu sebagai bagian dari cerita rakyat, seperti dikemukakan oleh Yus Rusyana:

"Dalam sastra dikenal berbagai bentuk karangan seperti halnya dengan sastra tulisan yaitu bentuk cerita, drama, puisi dan bahasan. Dalam sastra Sunda dikenal cerita rakyat seperti dongeng dan cerita pantun, teater rakyat seperti banjet, topeng, longser, ubrug, dan tarling, puisi rakyat seperti mantra, sawer, pupujian, kakawihan dan paparikan serta bahasan seperti uraian tentang pandangan hidup".

Sedangkan sosok kakawihan barudak menurut Dananjaya bisa dimasukkan sebagai puisi rakyat, nyanyian rakyat dan permainan rakyat. Hal ini memang bisa dibuktikan bahwa kakawihan barudak mengandung puisi dan lagu serta media untuk mengungkapkannya.

Kakawihan dipandang sebagai puisi rakyat (sajak rakyat) dibagi menjadi tiga kategori yaitu, a) sajak untuk anak-anak (*nursery rhyme*); b) sajak permainan (*play rhyme*); dan c) sajak untuk menentukan siapa yang "jadi" dalam suatu permainan atau tuduhan (*counting out rhyme*).

Contoh sajak kanak-kanak (*nursery rhyme*) adalah ***Ucang angge***.

*"Ucang-ucang anggé
Mulung muncang ka paranggé
Digogog ku anjing gedé
Anjing Gedé nu Mang lebé
Anjing leutik nu Ki Santri
Ari gog... gog cungungung....."*

Kakawihan di atas biasanya dibawakan dalam pola pengsuhan anak, agar anak itu tertawa dan gembira. Si anak akan tertawa dan merasa senang, karena selain diiringi sajak dan lagu, juga ditimang oleh orang tua atau pengasuhnya yang ditempatkan di kedua kaki. Posisinya bisa sambil duduk di *golodog* atau bisa terlentang, dengan kedua kakinya ditunggangi oleh anak.

Contoh permainan yang disertai nyanyian (*play rhyme*) adalah *Huhuian*. Permainan ini dilakukan oleh sejumlah anak, biasanya lebih dari lima orang. Pertama-tama harus menentukan „ucing“, terlebih dahulu yang bertugas mencabut *hui* (ubi), yaitu dengan cara *Hompimpah* atau *Cingciripit*.

Setelah terpilih *ucing*, permainan *huhuan* ini dilanjutkan dengan menentukan seorang „*pamingpin*” (biasanya anak yang paling besar badannya). Anak yang lainnya saling berebutan berbaris di belakang sang *pamingpin* sambil memeluk erat pinggang sang *pamingpin*. Sang *pamingpin* biasanya berada di bagian pangkal, tangannya harus kokoh memegang sebuah pohon (yang cukup kuat) atau sebuah tonggak kuat sambil jongkok atau duduk. Setelah semua anak-anak berpegangan pada pinggang temannya, kemudian si *ucing* yang berperan sebagai “pencabut *hui* (ubi)” mulailah bernyanyi sambil mencolek dengan telunjuk atau memukul (secara halus) kepala anak yang berbaris dengan kepalan tangan.

*“Kelenang-kelenéng samping konéng, keledat-keledut samping butut
Kurusak-korosak samping ruksak, kuruwak-korowék samping sowék*

Selesai mendendangkan lagu tersebut, terjadilah dialog antara *ucing* dengan sang *pamingpin*.

- + *“Heey, urang lembuuuur, aya nini jeung aki?”* (Hey orang desa, ada Nenek dan kakek?)
- *“Euweuh! Keur nyaba ka kota!”* (Tidak ada, sedang pergi ke kota.)
- + *“Ari éta naon nu tingjarentul?”* (Kalau ini, apaan sih?)
- *“Hui !!! (Ubi)”*
- + *“Meunang diala?”* (Boleh dicabut?)
- *“Hempék wé alaaa, ari butuh mah!”* (Boleh saja, Silakan ambil!)

Ketika anak (barisan bagian ekor/belakang) akan dicabut/ditarik oleh *ucing*, maka ramailah suara jeritan anak-anak dengan penuh kegembiraan. Akan lebih seru lagi manakala si *ucing* “pencabut ubi” dengan sekuat tenaga mencoba menarik anak-anak dari barisan. Anak-anakpun dengan sekuat tenaga mempertahankan pelukannya, agar tidak terlepas dari ikatan teman-temannya. Bila sudah terlepas dari barisan, anak-anak itu kemudian berlari menjauh si *ucing* sambil tertawa dengan suka ria. Itulah sekelumit permainan yang sederhana tapi sarat makna.

Contoh *kakawihan* untuk menentukan siapa yang “jadi” dalam suatu permainan atau tuduhan (*counting out rhyme*) adalah *Hompimpah* atau *Cingciripit*.

Melalui *hompimpah* ini diundi siapa yang menang dan siapa yang kalah. Caranya dengan mengangsurkan tangan secara bersamaan. Tahap pertama dicari mana yang terbanyak, apakah tangan tertelungkup atau terbuka. Pihak terbanyak lulus dalam tahap pertama, sisanya kembali mengayunkan tangan, lalu kembali bersama-sama diangsurkan ke depan. Sampai akhirnya tinggal satu yang berbeda, dialah yang menjadi kucing. Dan ketika mengayunkan tangan, biasanya dilantunkan pula sebuah kakawihan secara serempak.

*“Hompimpah kaliwahon dodol jebréd,
Saha nu éléh éta nu jadi ucing”.....*

Selain dengan *hompimpah*, bisa juga diundi dengan cara lain, yaitu dengan *cingciripit*. Semua anak meletakkan telunjuknya pada telapak tangan salah seorang anak yang juga ikut undian. Anak-anak itu harus trampil menarik telunjuknya kembali bila lagu sudah habis atau ketika sudah bersamaan dengan *engang* (suku kata) terakhir **nong**, dalam kakawihan di bawah ini:

*“Cingciripit tulang bajing kacapit
kacapit ku bulu paré
bulu paré méméncosna
jol pa dalang mawa wayang
jrék-jrék nong”.....*

Hap! Semua segera menarik telunjuknya. Yang tertinggal dan terjepit tangan pengundi, itulah yang menjadi *kucing*.

Ada pula sajak untuk menentukan *siapa*, yang jadi dalam satu tuduhan, khususnya dipergunakan untuk menentukan *siapa* di antara kawan-kawan sekelompoknya yang telah mengeluarkan kentut yang bau, tanpa suara. Biasanya hal ini diuji dengan kakawihan di bawah ini.

*“Tat tit tut, daun jambu (Tat tit tut daun jambu)
Saha nu hitut bujurna bau.....”* (Siapa yang kentut, pantatnya bau.....)

Sajak ini dinyanyikan seorang anak sambil menunjukan jari telunjuknya ke arah orang-orang yang berkumpul dalam suatu ruangan atau kumpulan. Setiap anak yang ada mendapat satu suku kata dari sajak itu. Orang pertama misalnya mendapat suku kata *tat*, orang kedua *tit* dan orang ketiga *tut*, dan demikian seterusnya. Penunjukan ini dilakukan dengan kitaran arah jarum jam. Orang yang *jadi* atau yang dianggap *kenjut* adalah yang mendapat suku kata terakhir dari sajak itu, yaitu suku kata *u* dari kata *bau*.

Kaulinan dan kakawihan menurut beberapa ahli, sebenarnya secara universal terdapat di berbagai negara, kakawihan barudak dipergunakan untuk mengiringi anak-anak kecil bermain (*play song*), sebagai warisan secara turun-temurun dan sangat erat kaitannya dengan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda.

C. DUNIA ANAK YANG HILANG: SEBUAH ANCAMAN KULTURAL

Dunia seperti itulah yang sekarang sudah berangsur-angsur hilang dan mungkin hanya menyisakan beberapa permainan yang kini terseok-seok dalam mempertahankan eksistensinya.

Maka bisa dipastikan faktor-faktor hilangnya KKBS pada saat sekarang ini disebabkan oleh ketidaktahuan si anak, sehingga menjadi penghambat berkembangnya permainan tradisional baik di kalangan masyarakat atau anak itu sendiri. Selain itu, kurangnya peran serta generasi sebelumnya terhadap anak-anak di masa sekarang. Orang tua cenderung membiarkan, tidak mau ambil pusing. Kalaupun ada perhatian, orang tua memilih permainan yang lebih praktis, instan, dan serba dibeli. Hal ini tentu saja menyebabkan si anak kehilangan mata rantai yang seharusnya mereka temukan dan mereka dapatkan dari KKBS itu.

Dunia anak-anak sekarang ini umumnya merupakan dunia yang pasif. Sebagian waktu senggang mereka yang seharusnya dipakai untuk bermain bersama (bersosialisasi), banyak dihabiskan dengan bermain *PS2*, *game-watch* atau *video-game* atau hanya nongkrong berlama-lama di depan TV.

Ketika seorang anak bermain *game*, biasanya jika dihampiri oleh temannya akan merasa terganggu karena dalam bermain alat itu memerlukan konsentrasi. Akibatnya anak-anak lebih egois dan individualistis. Mereka benar-benar menjadi objek, dalam arti bukan sebagai pelaku yang aktif (subjek).

Melihat kondisi semacam itu, besar kemungkinan tercerabutnya anak-anak dari dunianya yang asli, bahkan bisa dikatakan sebagai ancaman yang sangat serius. Dalam transformasi budaya bisa menimbulkan konflik kepribadian berupa ancaman kultural yang tidak bisa dianggap enteng. Relakah kita membiarkan anak-anak kita generasi mendatang ditelan begitu saja oleh kultur baru yang akan menjadi dunianya nanti?

Tidak bisa dielakkan memang, ketika perubahan dan pergeseran budaya muncul dengan cepatnya, sementara dari waktu ke waktu pikiran manusia semakin kritis terhadap suatu hal. Mereka mencoba untuk mencari sesuatu yang baru. Hanya sayangnya mereka seolah meninggalkan atau bahkan tidak melihat yang lama. *Cul dogdog tinggal igel*.

Perubahan-perubahan sosiokultural tersebut bisa disebut sebagai dampak dari suatu pembangunan dan proses modernisasi. Dalam proses tersebut terjadi interaksi-interaksi baik dalam tataran makro maupun dalam tataran mikro (individu). Semua interaksi tersebut membuahkan akibat-akibat tersendiri pada suasana psikologi manusia.

D. KAULINAN & KAKAWIHAN BARUDAK SUNDA YANG SARAT MAKNA

Pertumbuhan dan perkembangan sebuah kebudayaan tergantung dari pola pikir dan perilaku manusia itu sendiri dalam menerima rangsangan dari luar maupun dari dalam. Seperti halnya perubahan serta pergeseran nilai sosial KKBS di kalangan masyarakat sekarang sedang terjadi. Jika hal ini dibiarkan, bagaimana KKBS di masa mendatang, dan hal ini merupakan satu wacana untuk diterjemahkan dan perlu disiasati.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada masyarakat. Salah satu upaya tersebut adalah pembinaan KKBS melalui pengkajian nilai-nilai atau menyingkap latar belakang sosiokulturalnya. Upaya ini diharapkan dapat mewujudkan kebudayaan nasional yang tangguh dan utuh yaitu mampu memperkokoh solidaritas dan mempersatukan kehidupan bangsa, sekaligus dapat menjadi kebanggaan nasional. Karena

diyakini bahwa dalam KKBS itu terkandung nilai-nilai sosial budaya (*local genius, local wisdom*) masyarakat dan mempunyai fungsi sosial sebagai pengkokoh nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat Sunda.

Berkaitan dengan hal ini, Keesing melalui Damono (1979 : 4) mengemukakan bahwa pola, pandangan, sikap, dan perilaku manusia di berbagai belahan bumi dapat diamati, dipelajari, dan diungkapkan melalui kebudayaannya. Melalui kebudayaan itulah, manusia membina interaksi dengan sesamanya, dengan alam, serta mewariskan nilai-nilai yang dianggap bermanfaat bagi kelangsungan hidup mereka dari generasi ke generasi. Hal itu berarti bahwa kebudayaan secara langsung ataupun tidak langsung, mampu memberikan identitas tertentu bagi individu dan masyarakat pendukungnya.

Pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional harus dimulai dengan inventarisasi, pendokumentasian serta penelitian yang menyingkap latar belakang sosiokulturalnya, terhadap KKBS sebagai bagian dari folklor. Usaha-usaha ini jelas akan besar manfaatnya bagi pembangunan kebudayaan nasional yang sedang kita bina bersama, karena diyakini bahwa dalam KKBS itu terkandung nilai-nilai sosial budaya masyarakat dan mempunyai fungsi sosial sebagai pengkokoh nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat Sunda.

Fungsi folklor itu menurut William R. Bascom (Dananjaya, 1984), ada empat, yaitu a) sebagai sistem proyeksi (*projective system*), yakni sebagai alat pencerminan angan-angan suatu kolektif; b) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan; c) sebagai alat pendidikan (*pedagogical device*); dan d) sebagai alat pemaksa dan pengawasan agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut, bisa dipastikan KKBS itu merupakan warisan budaya yang tak ternilai. Oleh karena itu penggalan serta pemeliharaan budaya Sunda itu sangat bermanfaat, yang salah satunya adalah bermanfaat bagi pendidikan, seperti yang dikemukakan oleh Astuti Hendrato bahwa:

"Penggalan budaya daerah itu akan memberikan kepuasan rohani serta menimbulkan kecintaan terhadap budaya sendiri dan menjadi penghambat kokoh terhadap arus masuknya kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian atau kepentingan pembangunan bangsa. Keselarasan kemajuan teknologi dan pengetahuan dengan pembangunan jiwa akan besar sekali artinya bagi pembangunan lahir dan batin"

PENUTUP

Dalam KKBS itu terkandung hal-hal positif, seperti pemupukan sifat kebersamaan, kreativitas ataupun kecintaan terhadap alam dan lingkungan. Materi KKBS itu tersedia dan disediakan oleh alam dan lingkungan hidupnya berada. Mereka (anak-anak) itu tertantang oleh alam dan harus mampu memanfaatkan apa yang ada di lingkungannya. Sebagai akibatnya, mereka harus kreatif, selalu siap menghadapi tantangan dan rintangan yang muncul setiap saat.

Dilihat dari segi fungsinya, kaulinan barudak dengan kakawihan barudaknya, yang paling menonjol adalah fungsi rekreatifnya. Fungsi ini menjadi sangat penting bagi petani pedesaan yang bertempat tinggal di daerah pedalaman yang sangat terpencil dan kurang mempunyai hiburan yang lain kecuali permainan dan kegiatan berkesenian. Yang tak kalah pentingnya adalah fungsi pedagogik yang mendidik seorang anak, juga orang dewasa, untuk menjadi orang yang berjiwa sportif. Fungsi yang lain adalah sebagai media belajar. Hal ini penting terutama bagi anak-anak. Permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik, misalnya, berfungsi mengembangkan kecekatan gerakan otot-otot para pemain kecil itu. Permainan bertanding yang bersifat siasat berfungsi untuk mengembangkan daya berpikir. Dari semua fungsi-fungsi itu, dapat diperas menjadi satu, yaitu apa yang oleh B. Sutton-Smith (1971:4) disebut sebagai fungsi untuk menyiapkan kanak-kanak agar kelak dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat orang dewasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Mustappa. (1997) *Dunia Anak-Anak Kita yang Sedang Terancam*. Pikiran Rakyat, Edisi Khusus. Kamis, 24 April 1997.
- Adimiharja, Kusnaka Dkk. (1991/1992) *Pola Pengasuhan Anak Secara Tradisional pada orang Sunda*, Bandung : Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Depdikbud.
- (1993) *Kebudayaan dan Lingkungan: Studi Bibliografi*. Bandung: Ilham Jaya.
- Andre Gunder Frank (1984) *Sosiologi Pembangunan Dan Keterbelakangan Sosiologi*. Jakarta: Pustaka Pulsar.
- Atja dan Saleh Danasasmita (1981) *Siksa Kanda Ng Karesian*, Bandung. Proyek Pengembangan Permuseum Jawa Barat.
- Dananjaya, James (1984) *Folklor Indonesia*, Jakarta : Graditipers
- Dorson, Richard M. (1971) *Folklore and Folklife*. Chicago : The University of Chicago
- Ihromi, T.O. (1996) *Pokok-Pokok Antropologi Budaya (Terjemahan)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Iskandar, Sali dkk. (1996) *Kaulinan Barudak Lembur*. Bandung: CV karang Sewu.
- Iskandarwassid (1992). *Kamus Istilah Sastra*. Bandung : CV Geger Sunten.
- Kamus Umum Bahasa Indonesia (1996)*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Keesing, Roger M (1989) *Antropologi Budaya: Suatu Perspektif Kontemporer*. Jakarta: Erlangga
- Koentjaraningrat (1980). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Aksara Baru
- (1980). *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta : UI_Press.
- (1974). *Beberapa Pokok-Pokok Antropologi Sosial*. Bandung Bina Tjipta.
- Kusmiaty Hadish, Yetty spk. (1986) *Puisi Sawer Sunda*. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud.
- Muchtar dkk (1982) *Ungkapan Tradisional sebagai Informasi Kebudayaan Daerah Jawa Barat*. Bandung : Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Depdikbud.
- Nursid Sumaatmaja (1996) *Manusia Dalam Konteks Sosial, Budaya dan Lingkungan Hidup*. Bandung: Alfabeta.
- Roberts, J.M & B. Sutton-Smith (1971) *Child Training and Games Involvement (The Study of Games)* New York : John Wiley & Sous.
- Rusyana, Yus (1981). *Cerita Rakyat Nusantara*. Bandung : Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Bandung.
- Soekanto, Soerjono (1981) *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: UI Press
- Soepandi, Atik, dkk (1985) *Kakawihan Barudak, Nyanyian Anak-anak Sunda*. Bandung: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara.
- Toffler, Alfin (1980). *The Third Wave*. New York : William Morrow & Company.

RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Drs. Dédé Kosasih, M.Si.
Tempat dan Tgl Lahir : Bandung, 26 Juli 1963
NIP : 131 874 190 / 196307261990011001
Pangkat/Golongan : Pembina /IVa
Jabatan : Lektor Kepala
Pendidikan Terakhir : Magister (S2) Sosiologi-Antropologi UNPAD
Alamat Kantor : Jl. Dr. Setiabudhi No.229 Bandung -40154
Telp. (022) 2013163, Fax (022) 20115411 Ext. 2407
Alamat/ Telp. : Jl. Pasirjati Utama E IV/1 Komp. Pasirjati
Ujungberung- Bandung, 40619 HP. 081321199673
Alamat E-mail : dekosbdg@yahoo.com

Riwayat Pendidikan

Pendidikan SD sampai SMA diselesaikan di Sumedang (1971-1983)
1983-1989 Sarjana Pend. Bahasa Daerah (Sunda) FPBS IKIP Bandung
2003 Magister (S2) Ilmu Sosial dalam BKU Sosiologi-Antropologi, Universitas
Padjadjaran

Riwayat Pekerjaan

1991-1993 Guru SMPK Penabur II Bandung
1993-1998 Guru SMP Santo Aloysius Bandung
1990-skrng Staf Pengajar di Jurusan Pendidikan Bahasa Sunda, FPBS UPI
2004 Mengajar mata kuliah *Sosiologi Antropologi* di Program Studi Psikologi FIP UPI
2006-2008 Mengajar dan menjabat sebagai Sekprodi (S2) Magister Manajemen Pendidikan
(MMPd) di UIA Jakarta
2008-skrng Mengajar di UT UPBJJ Bandung

Selain sebagai staf pengajar tetap di Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, FPBS UPI sejak tahun 1990 sampai sekarang, berkecimpung pula dalam berbagai penelitian dalam bidang bahasa dan sastra Sunda. Karya-karya ilmiah hasil dari penelitiannya dimuat dalam Jurnal *Mimbar FPBS UPI* dan Jurnal *Sundalana* seri Pustaka Sunda, Penerbit Pustaka Jaya.

Perhatiannya lebih memfokuskan pada bidang kajian budaya Sunda, folklor, tradisi dan keterampilan bahasa. Sering melaksanakan berbagai kegiatan seperti: menjadi narasumber dalam acara *Golempang* (lawung budaya) di Bandung TV, acara *Bale Rancagé* di RRI Regional Bandung. Menjadi pembicara dalam kegiatan *Lesson Studi* dan *workshop* PTK. Aktif dalam kepanitiaan seperti dalam: *Konferensi Internasional Budaya Sunda* (KIBS), *Kongres Basa Sunda* sejak tahun 1988 di Cipayung, Bogor sampai sekarang, *Forum Sastra dan Budaya* (FPBS UPI) dan *Cessa* (2004) UPI.

Tulisan-tulisannya berupa artikel opini tentang budaya (Sunda) tersebar di berbagai media masa Sunda, seperti: *Mangle*, *Cupumanik*, *Cahara Bumi Siliwangi*, *Galura*, *Kujang*, dan di media masa Indonesia seperti *Pikiran Rakyat* dll. Menulis banyak karya ilmiah, khususnya artikel/makalah tentang budaya Sunda untuk kegiatan seminar, workshop, konperensi ilmiah dan jurnal. Buku-buku (khususnya buku pelajaran untuk tingkat SLTA) yang telah ditulis, kini tersebar di beberapa SMA/SMK/MA di Jawa Barat yaitu *Santika Basa Sunda* yang diterbitkan *king Q Jaban Press*, 2007. Dan buku untuk mahasiswa (umum) dengan judul *Makaya Basa Sunda* yang ditulis bersama: Yayat Sudaryat dan Dingding Haerudin yang diterbitkan oleh Sonagar Press UPI.

Sejak masih menjadi mahasiswa sering aktif di dalam organisasi kemahasiswaan, termasuk organisasi *Kabumi* IKIP Bandung. Organisasi yang banyak berkecimpung dalam kegiatan berkesenian, yang telah membawanya berkeliling Eropah seperti ke: Perancis, Belgia, Inggris dan Jerman. Menampilkan Seni Budaya Sunda di *Soirée Culturelle Indonésienne* di *Amphithéâtre* Ceram (Sophia-Antipolis) di Valbonne, di *International de Foklore de Chateau*

Gombert ke-22 di Marseilles, di *Universiät Heidelberg* dan di beberapa kota di Jerman Barat pada tahun 1986 dan 1988.